

Első kvízzjátékom

Figyelj, gondolkodj, tanulj!

2-4 játékos részére, 4 éves kortól

Amit a dobozban találsz

1 játéktábla, 100 kártya, 4 figura, 4 figuratalp, 1 dobókocka, 1 játékszabály

A játék célja

Dobj a kockával! A dobókocka megmutatja, hogy figuráddal mennyit léphetsz.

Vegyél el egy kvíz-kártyát! A mező színe megmutatja, hogy milyen kártyát húzhatsz.

Odd meg a kártyán lévő feladványt! A kártya hátlapján a papagáj megmutatja, hogy jól válaszoltál-e.

Ha a megoldásod helyes, akkor tartsd meg a kártyát! A játékot az nyeri, aki elsőként gyűjt össze 5 kártyát!

Az előkészítés

Az első játék előtt

- ◆ Emeld ki a kalózfigurákat a kartonlapból, majd állítsd őket a talpakba.
- ◆ Nyomd ki a játéktáblán lévő négy nyílásból a kartoncsikokat. Ezekbe a nyílásokba tesszük majd a kártyákat.
- ◆ Nézzétek meg a kártyákat. Minden színhez tartozik egy feladattípus:



Beszéd és szóalkotás



Logika és környezet



Színek és formák



Számok és mennyiségek

A kártyák előlapján a nagy kép egy kvíz-kérdés. A három kisebb kép közül az egyik a megoldás. A bal felső sarokban lévő szimbólum megmutatja a feladat típusát:



Párosíts



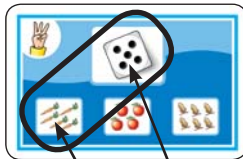
Számolj



Alkoss szavakat



Mely dolgoknak egyforma a kezdőbetűjük?



Példa

*A nagy kép adja meg a kvíz-kérdést:
A három kis kép közül melyikben van
5 dolog?*

*Megoldás: A bal szélső kis képen
5 répa van.*

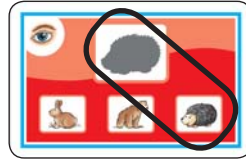




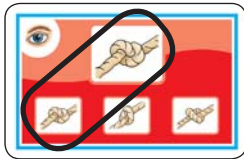
Mi tartozik össze?



Nagyon figyelj!



Nagyon figyelj!



Nagyon figyelj!



Minden játék előtt

A játék összes tartalmát vegyék ki a dobozból. Helyezzék a doboz belsejébe a **játékfelületet**. Mindenki válasszon egy **figurát**, tegye rá a talpát, majd állítsa egy tetszése szerinti, saját színű mezőjére a játéktáblán. A **kvizkártyákat** fajtánként különválogatva keverjék meg, majd tegyék azokat a játékfelületen erre kialakított nyílásokba úgy, hogy a képes oldaluk mutasson befelé. Készítsék a **dobókockát** a játékfelület mellé.



A játék menete

A játékot az kezdi, aki a legmosolygósabb. A további menet az óramutató járásával megegyező irányú. A kezdéskor állapodjatok meg abban, hogy melyik irányba fogtok lépni, ezt akár körönként meg is változtathatjátok. Amikor te vagy a soron, dobj a kockával és lépj a figuráddal. A foglalt mezőket nem számoljuk, azokat át kell ugrani. Ha foglalt mezőre érkezel, akkor ugord át és a következő üres mezőn állj meg.

Milyen színű mezőre érkeztél? Vedd el az első kvizkártyát a meződ színében. Fektesd le magad elé és nézd meg a feladványt. A nagy kép a kvizkérdés. A bal felső sarokban lévő szimbólum megmutatja a feladattípusát. Válaszd ki a három kisebb kép közül az egyiket, amelyik szerinted a megoldás.

Fogd a kártyát a hüvelyk és mutatóujjad közé úgy, hogy a hüvelykujjad legyen az általad választott kis képnél. Most fordítsd meg a kártyát.



◆ Az ujjad nincs a papagájnál?

Akkor sajnós **nem talátlad el** a helyes választ. Tedd a kártyát a színének megfelelő kártyatartó nyílásába, az ott lévő pakli mögé.

◆ Az ujjad a papagájnál van?

Akkor helyes a megoldásod és megtarthatod a kártyát!



Lépésed ezzel véget ért. A játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy dob a kockával, lép a figurájával, majd húz egy kártyát.

A játék vége

Akkor, amikor valaki (a kártya színétől függetlenül) az 5. kártyát megszerzi, a fordulót még végig játsszátok. Tehát még egyszer mindenki sorra kerül. A játéknak akkor van vége, amikor a kocka ismét a kezdőjátékoshoz kerül. Az nyer, aki előtt 5 kártya fekszik. Ha többek előtt is van 5 kártya, akkor,



több nyertes van

VAGY



megküzdenek a győzelemért: Egy társuk választ egy kvizkártyát, amit az érintettek közé tesz. Aki elsőként teszi mutatóujját a helyes megoldásra, az nyer!

Variációk



Ha tovább szeretnétek játszani, akkor a kezdéskor egyeztetek meg abban, hogy nem 5, hanem több kártyát kell a nyertesnek megszereznie.



Megegyezhettek abban is, hogy a játéknak akkor van vége, ha valakinek sikerül minden színből egy kártyát megszereznie. A kört még végigjátsszátok, megszámojátok, hogy kinek hány lapja van. A legtöbb lapot birtokló lesz a nyertes!



Aki az utolsó körben a saját színén áll, az plusz egy kártyát húzhat. Ha helyesen oldja meg a plusz kártyán lévő feladványt, megtarthatja azt. Az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte. Ez akár öt, vagy hat kártya is lehet.

Tervezte: Anja Wrede
Illusztráció: Stefan Lohr
Grafika: Oliver Freudenreich
Szerkesztő: Jutta Wenske

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, www.kosmos.de

© 2011 TESSLOFF VERLAG, Nürnberg
Minden jog fenntartva.
www.tessloff.com
www.wasistwas.de

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU

Grafikai adaptáció: Co-libri Reklámgrafika Bt.
www.colibrireklam.hu

